

DAFTAR PUSTAKA

- Afifaturrohma, E. & Purnasari, G. 2020, 'Pengaruh Media Video Terhadap Tingkat Pengetahuan Pelajar Mengenai Jajanan Sehat di SDN Pancakarya 01 Jember', *Jurnal Gizi Kerja dan Produktivitas*, vol. 1, no. 2, pp. 34–45.
- Altun, M. & Atasoy, M. 2018, 'Investigation of Digital Game Addiction of Children Between 9-11 Age Groups: Kirşehir Sample', *International Journal of Eurasia Social Sciences*, vol. 9, no. October, pp. 1740–57.
- American Psychiatric Association 2013, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, fifth., American Psychiatric Publishing, London.
- Andriani, I., Sulistiyawati, F.N., Puruhita, D.R., Lee, F.Y. & Nauli, M.T. 2011, 'Gambaran Kecenderungan Agresivitas dalam Pemilihan Game Online pada Anak', *Jurnal Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur, Sipil)*, pp. 70–5.
- Anggarani, F.K. 2015, 'Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern', *Buletin Psikologi*, vol. 23, no. 1, pp. 1–12.
- Apisitwasana, N., Perngparn, U. & Cottler, L.B. 2017, 'Gaming Addiction Situation Among Elementary School Students in Bangkok, Thailand', *Indian Journal of Public Health Research and Development*, vol. 8, no. 2, pp. 8–13.
- Ardi, H.F. & Sunarti, S. 2019, 'Pengaruh Media Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang pada Siswa Kelas V di SDN 016 Samarinda Seberang', *Jurnal Borneo Student Research*, vol. 1, no. 1, pp. 284–90.
- Campello De Souza, B., De Lima E Silva, L.X. & Roazzi, A. 2010, 'MMORPGS and Cognitive Performance: A Study with 1280 Brazilian High School Students', *Computers in Human Behavior*, vol. 26, no. 6, pp. 1564–73.
- Charlton, J.P. & Danforth, D.W. 2010, 'Validating The Distinction Between Computer Addiction and Engagement: Online Game Playing and Personality', *Behavioral and Technology*, vol. 29, no. 6, pp. 601–13.
- Chen, K.H., Oliffe, J.L. & Kelly, M.T. 2018, 'Internet Gaming Disorder: An

Emergent Health Issue for Men', *American Journal of Men's Health*, vol. 12, no. 4, pp. 1151–9.

Desmita 2009, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Dewi, N.A. 2018, 'Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah (SD Kecamatan Rajabasa)', Universitas Lampung.

Dewo, N.A., Riswandi & Loliyana 2018, 'Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa', *Universitas Lampung*, vol. 151, no. 2, pp. 10–7.

Foster, A.N. & Mishra, P. 2009, 'Games , Claims , Genres , and Learning', *IGI Global*, pp. 33–50.

Gentile, D., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J.F., Cash, H., Coyne, S., Doan, A., Grant, D., Green, S., Griffiths, M., Markle, T., Petry, N.M., Prot, S., Rae, C.D., Rehbein, F., Rich, M., Sullivan, D., Woolley, E. & Young, K. 2018, 'Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review', *Developmental Medicine and Child Neurology*, vol. 60, no. 7, pp. 645–59.

Griffiths, M.D., Kuss, D.J., Lopez-Fernandez, O. & Pontes, H.M. 2017, 'Problematic Gaming Exists and is an Example of Disordered Gaming: Commentary on: Scholars' Open Debate Paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder Proposal (Aarseth et al)', *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 6, no. 3, pp. 296–301.

Hanum, K. 2015, 'Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)', *AntroUnairdotNet*, vol. 4, no. 2, pp. 137–46.

Heryana, A. 2018, *Kecanduan Games Online (Internet Gaming Disorder)*, Jakarta.

Hockenberry, M.J., Wilson, D. & Rodgers, C.C. 2017, *Wong's Essentials of Pediatric Nursing: Tenth Edition*, 10th edn, Elsevier, Canada.

Hu, E., Stavropoulos, V., Anderson, A., Scerri, M. & Collard, J. 2019, 'Internet

- Gaming Disorder: Feeling The Flow of Social Games', *Addictive Behaviors Reports*, vol. 9, no. June 2018, pp. 1–8.
- Husna, L.S.M. 2019, 'Interaksi Sosial pada Mahasiswa Kecanduan Game Online (Studi pada Mahasiswa IAIN Surakarta)', Institut Islam Negeri Surakarta.
- Indonesia, R. 2003, 'Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003', *Lembaran Negara No. 78 Tahun 2003. Tambahan Berita Negara No 4301*.
- Istiqomah, K. 2016, 'Dampak Game pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)', Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Jung, C.W. 2020, 'The Role of Game Genres and Gamers' Communication Networks in Perceived Learning', *Palgrave Communications*, vol. 6, no. 69, pp. 1–8.
- Kausar, A., Daimi, S.B. & Kadam, C.C. 2019, 'Do Learning Styles Influenced by Gender: A Qualitative Study Among Physiology Undergraduate Medical Students', *International Journal of Physiology*, vol. 7, no. 4, p. 61.
- Kolipah, S. & Devy, S.R. 2017, 'Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa Sd Di Kelurahan Mulyorejo', *Jurnal PROMKES*, vol. 4, no. 1, pp. 104–15.
- Kurniasanti, K.S., Assandi, P., Ismail, R.I., Nasrun, M.W.S. & Wiguna, T. 2019, 'Internet Addiction: A New Addiction?', *Medical Journal of Indonesia*, vol. 28, no. 1, pp. 82–91.
- Kusumawati, R., Aviani, Y.I. & Molina, Y. 2017, 'Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan', *Jurnal RAP UNP*, vol. 8, no. 1, pp. 88–99.
- Manggena, T.F., Putra, K.P. & Elingsetyo Sanubari, T.P. 2017, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun', *Satya Widya*, vol. 33, no. 2, pp. 146–53.

Marlaokta & Mutiara, R. 2019, 'Dampak internet gaming disorder terhadap status kognitif dan perilaku psikopatologis', *Jurnal Keperawatan Jiwa*, vol. 7, no. 3, pp. 333–6.

Mulyadi, M.I., Warjiman & Chrisnawati 2018, 'Efektivitas Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Terhadap Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat', *Jurnal Keperawatan STIKES Suaka Insan*, vol. 3, no. 2, pp. 1–9.

Mutiara, A. 2017, 'Aplikasi Teori Keperawatan Nola J Pender Pada An.R Dalam Asuhan Keperawatan Dengan Masalah Skabies Di Puskesmas Jembatan Kecil', *Journal of Nursing and Public Health*, vol. 5, no. 2, pp. 1–8.

Nasution, F.A., Effendy, E. & Amin, M.M. 2019, 'Internet gaming disorder (IGD): A case report of social anxiety', *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, vol. 7, no. 16, pp. 2664–6.

Notoatmodjo, S. 2007, *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*, Rineka Cipta, Jakarta.

Notoatmodjo, S. 2010, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta.

Notoatmodjo, S. 2014, *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*, Rineka Cipta.

Noviana, E. 2017, 'Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Peer Group terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi di SMK PGRI 1 Magetan Kelas XI', *STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun*.

Novrialdy, E., Nirwana, H. & Ahmad, R. 2019, 'High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction', *Journal of Educational and Learning Studies*, vol. 2, no. 2, p. 113.

Nursalam & Efendi, F. 2008, *Pendidikan dalam Keperawatan*, Salemba Medika, Jakarta.

Octavia, G.J., Surilena & Gustiawan, E. 2020, 'Hubungan Adiksi Online Game dengan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Jakarta Utara', *Damianus Journal of Medicine*, vol. 19, no. 2, pp. 113–7.

Oktavian, N., Nurhidayat, S. & Nasriati, R. 2018, 'Pengaruh Durasi Bermain

- Terhadap Adiksi Game Online pada Remaja Di Warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun', *Health Sciences Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 72–82.
- Oktavianti, E.W. 2017, 'Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap kemampuan Interaksisosial Padaremaj Di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga', Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Özçetin, M., Gümüstas, F., Çag, Y., Gökbay, I.Z. & Gökbay, A. 2019, 'The Relationships Between Video Game Experience and Cognitive Abilities in Adolescents', *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, vol. 15, pp. 1171–80.
- Pontes, H.M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M. & Montag, C. 2019, 'Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test', *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Putri, I.L. 2018, 'Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Video Terhadap Pengetahuan Tentang Pemeriksaan Payudara Sendiri (SADARI) Pada Wanita Usia Subur (WUS)', Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta.
- Ramadhani, R.F., Iswinarti, I. & Zulfiana, U. 2019, 'Pelatihan Kontrol Diri untuk Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Anak Usia Sekolah', *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, vol. 7, no. 1, pp. 81–100.
- Samiudin 2017, 'Pentingnya Memahami Perkembangan Anak Untuk Menyesuaikan Cara Mengajar yang Diberikan', *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9.
- Santosa, N.A. & Sundari, L.P.R. 2018, 'Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Gangguan Tajam Penglihatan pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Denpasar', *E-Jurnal Medika*, vol. 7, no. 8, pp. 1–12.
- Setiawan, H.S. 2018, 'Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta', *Faktor Exacta*, vol. 11, no.

2, pp. 146–57.

Shodik, M.M. 2020, ‘Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di SDN 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung’, *Repository Universitas Ngudi Waluyo*, Universitas Ngudi Waluyo.

Suliswati & Rakhmawati, I. 2018, ‘Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (SD)’, *Jkep*, vol. 3, no. 1, pp. 66–80.

Surbakti, K. 2017, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Remaja’, *Jurnal Curere*, vol. 1, no. 1, pp. 28–38.

Suryanto, R.N. 2015, ‘Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar’, *Jom FISIP*, vol. 2, no. 2, pp. 1–15.

Susanti, M.M., Widodo, W.U. & Safitri, D.I. 2018, ‘Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi’, *The Shine Cahaya Dunia Ners*, vol. 3, no. 2, pp. 28–39.

Syahrar, R. 2015, ‘Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya’, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, vol. 1, no. 1, p. 84.

Veltri, N.F., Krasnova, H., Baumann, A. & Kalayamthanam, N. 2014, ‘Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review’, *20th Americas Conference on Information Systems, AMCIS*, no. August 2014.